

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Rizky Septiani ¹, Abdul Azis Said ², Dian Cahyadi ³
Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

Abstrak

Perancangan ini berangkat dari permasalahan kurangnya minat belajar membaca siswa sejak duduk di kelas I Sekolah Dasar yang berdampak ketika mereka duduk dikelas-kelas tinggi. Sehingga siswa yang tidak lancar membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran disemua mata pelajaran. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran membaca permulaan untuk siswa kelas I SD yang inovatif, komunikatif serta menarik sesuai kebutuhan siswa. Materi disusun berdasarkan kurikulum 2013 Buku Tematik Terpadu Tema 1 “Diriku” yang diterbitkan oleh Kemendikbud.

Dalam perancangan media pembelajaran ini digunakan metodologi riset desain melalui proses analisis, sintesa, dan evaluasi. Terdapat beberapa tahap yang dilakukan dalam konsep perancangan yakni antara lain, menyusun materi/pokok bahasan, membuat *flowchart*, pengaturan komposisi, membuat *storyboard*, membuat konsep karakter *cartoon*, membuat sketsa, digitalisasi, desain *interface* dan layout, serta proses pemograman. Sebagai penunjang media utama, maka dibuatlah media pendukung untuk membantu guru dalam proses pembelajaran dan juga media promosi.

Manfaat media pembelajaran ini yaitu mempermudah siswa untuk menyerap atau menerima serta memahami materi yang disajikan, menambah pengalaman belajar siswa sehingga lebih menarik, efisiensi waktu dalam setiap tatap muka atau pertemuan dan juga membantu atau mempermudah guru selama proses pembelajaran.

Kata kunci : membaca permulaan, tematik, sekolah dasar, media interaktif

Abstrak

This designing depart from the problem of lack of interest in learning to read students since they were in the first grade of Elementary School which had a impact when they were sitting in high classes. So the students who are not fluent read well will have difficulty in following the learning activities in all subjects. The aims of this designing is to produce a instructional media basic of reading for the first grade students in Elementary School are innovative, communicative, as well as attractive according to the needs of students. Materials are prepared based on the 2013 curriculum Tematik Terpadu Book Tema 1 “Diriku” published by Kemendikbud.

In designing of this instructional media is used methodology of design research through the process of analysis, synthesis and evaluation. There are several steps in the design concept are preparing draft of learning materials, create a flowchart, arrangement of composition, create storyboard, create cartoon character concept, sketch, digitalization, interface design and layout, and programming process. As the main media supporter, then made suporting media to help teachers in the learning process and also media campaign.

Benefits of this instructional media are facilitate students in receiving or understanding the materials presented, add to student learning experience so that more interesting, efficiency of time in every meeting and also help or facilitate teachers during the learning process.

Keywords : basic of reading, thematic, elementary school, interactive media

¹ Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual FSD UNM, email : rizkyseptiani447@gmail.com

² Pembimbing 1: Drs. Abd. Azis Said, M. Sn.

³ Pembimbing 1: Dian Cahyadi, S. Ds. , M. Ds.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Membaca permulaan merupakan suatu permulaan tahapan proses belajar membaca bagi siswa Sekolah Dasar kelas awal atau siswa yang duduk dikelas I. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Tujuan membaca permulaan di kelas rendah adalah agar siswa dapat membaca kata-kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat” (Depdikbud, 1994/1995:4).

Pembelajaran untuk kelas rendah harus mendapatkan perhatian yang serius. Khususnya untuk kelas I, guru harus berhati-hati dan cermat dalam menyusun perencanaan pembelajaran sekaligus pelaksanaannya. Karena kelas I merupakan fondasi bagi kelas-kelas berikutnya.

Berdasarkan hasil penelitian Badan Litbang Depdikbud RI menyimpulkan bahwa kemampuan membaca para siswa SD kelas VI di Indonesia masih rendah yakni 76,95 % siswa kelas VI SD tidak mampu menggunakan kamus. Diantara yang mampu hanya 5% yang dapat mencari kata dalam Kamus Bahasa Indonesia secara sistematis dan benar. Menteri koordinator Kesra menyebutkan, bahwa kegagalan tersebut disebabkan pengajaran para guru hanya mementingkan penguasaan huruf tanpa penguasaan makna (Balikbang Dipbuk RI 94).

Rata-rata siswa yang tidak mampu membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Siswa akan mengalami kesulitan dalam menangkap dan memahami informasi yang disajikan dalam berbagai buku pelajaran, buku-buku bahan penunjang dan sumber-sumber belajar tertulis yang lain.

Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian bagi pendidik sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran siswa. Namun pada kenyataannya kebanyakan sekolah

dasar mengabaikan media pembelajaran karena berbagai alasan.

Untuk mengoptimalkan pembelajaran membaca siswa kelas I maka dirasa perlu merancang metode pembelajaran membaca dengan baik sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai suatu yang menyenangkan. karena secara perkembangan psikologis, Siswa Sekolah Dasar lebih mudah menerima pembelajaran dan lebih mudah memahami dengan sesuatu yang diraba, yang dicium, yang didengar serta yang dilihat sendiri dalam wujud yang sebenarnya atau dalam bentuk tiruan atau gambarnya

Tujuan Perancangan

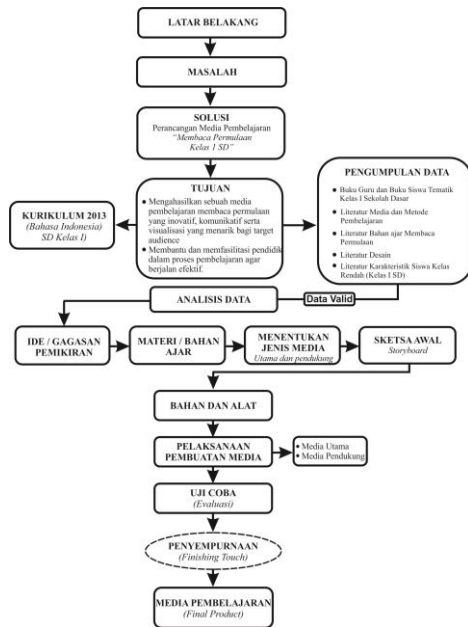
Perancangan media pembelajaran ini bertujuan untuk : (1) Menghasilkan sebuah media pembelajaran membaca permulaan untuk siswa kelas 1 SD yang inovatif, komunikatif serta menarik bagi *target audience*. (2) Membantu dan memfasilitasi pendidik dalam proses pembelajaran agar lebih interaktif dan menyenangkan serta menambah pengetahuan pendidik mengenai media pembelajaran yang dapat diterapkan kepada siswa.

Manfaat Perancangan

Dalam perancangan media pembelajaran ini, diharapkan akan memberi manfaat yaitu sebagai berikut : (1) Bagi Target Audience (siswa) yaitu : (a) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. (b) Menambah pengalaman belajar siswa sehingga lebih menarik. (c) Mempermudah siswa untuk menyerap atau menerima serta memahami materi yang disajikan (d) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan. (e) Efisiensi waktu dalam setiap tatap muka atau pertemuan. Sehingga bisa digunakan untuk diskusi dan evaluasi materi (umpan balik). (2) Bagi pendidik (guru), diharapkan beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau

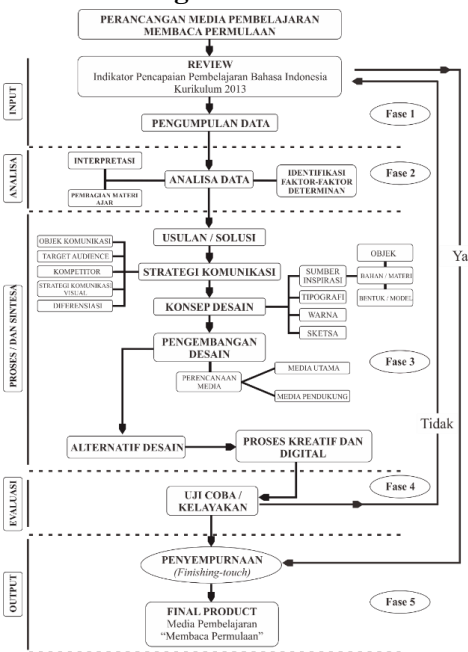
penasihat siswa. (3) Tinjauan visual (tampilan), siswa akan lebih cepat menerima pesan dalam bentuk visual dibanding dalam bentuk teks.

Skema Alur Berfikir



Gambar 1.1 Bagan Skema Alur pikir

Skema Perancangan



Gambar 1.2 Bagan Skema Perancangan

A. KAJIAN LITERATUR

Kajian Desain yang Relevan

Jika dilihat dari perkembangannya, pada mulanya media hanya dianggap sebagai

alat bantu mengajar guru (teaching aids). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Namun sayang, karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual yang dipakainya orang kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran (*instruction**) produksi dan evaluasinya.

Pada dasarnya para guru dan ahli audio visual menyambut baik perubahan ini. Guru-guru mulai merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan tingkah-laku siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, mulai dipakai berbagai format media. Dari pengalaman mereka, guru mulai belajar bahwa cara belajar siswa itu berbeda-beda, sebagian lebih cepat belajar melalui media visual, sebagian melalui media audio, sebagian lebih senang melalui media cetak, yang lain melalui media audio visual, dan sebagainya.

Kita dapat melihat dari uraian dimuka bahwa sudah selayaknya kalau media tidak lagi hanya kita pandang sebagai alat bantu belaka bagi guru untuk mengajar, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dan pemberi pesan (guru, penulis buku, produser, dan sebagainya) ke penerima pesan (siswa/pelajar).

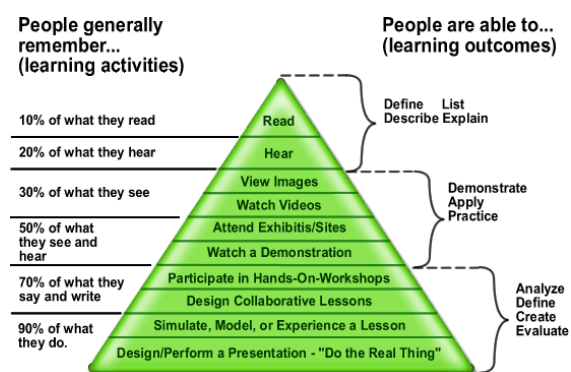
Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (1971) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media. Ciri-cirinya sebagai berikut : (1) Ciri fiksatif (*fixative property*), Ciri ini menggambarkan kemampuan merekam, menyimpulkan, melestarikan, dan mengkonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti *photography*, *video tape*, *audio tape*, *disket komputer*, dan *film*. (2) Ciri manipulatif (*manipulatif property*), Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang

memakan sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. (3) Ciri distributif (*distributive property*), Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama dengan kejadian itu.

Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Edgar Dale yang terkenal dengan Kerucut Pengalaman (Cone of Experience) mengemukakan bahwa kemampuan manusia memperoleh ilmu pengetahuan atau pengalaman belajar seseorang diperoleh melalui indera lihat dan indera dengar sebanyak 75%, 13%. Gabungan dari berbagai media yang ada pada multimedia memanfaatkan gabungan dari indera pada manusia untuk pencapaian suatu kompetensi dan tingkat pemahaman peserta didik.



Gambar 2.1

Kerucut Pengalaman (Cone of Experience) (sumber: Internet, April 2017)

Prinsip Media Pembelajaran

Menurut Mukminan untuk mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip **VISUALS**, yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari kata-kata :

- Visible** : Mudah dilihat
- Interesting** : Menarik
- Simple** : Sederhana
- Useful** : Isinya berguna/bermanfaat
- Accurate** : Benar (dapat dipertanggung)

jawabkan)

Legitimate : Masuk akal/sah

Structured : Terstruktur/tersusun dengan baik

Pengembangan Media Pembelajaran

Pada bagian ini akan diuraikan teknik pengembangan media sederhana yang dapat dikerjakan sendiri oleh guru. Media tersebut meliputi media berbasis visual, (yang meliputi gambar, *chart*, grafik, transparansi, dan *slide*), media berbasis audio-visual (video dan audio-tape), dan media berbasis komputer (komputer dan video interaktif).

Media Berbasis Audio Visual

Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin di sampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis. Grafik, bagan, *chart*, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih.

Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dan grafik itu. Hal ini hanya dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang timbul, merencanakannya dengan seksama, dan menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi objek, konsep, informasi dan situasi.

Dalam proses penataan itu harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu, antara lain : kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, irama, dan proporsi. Selain itu, hal-hal penting dalam desain (grafis) yaitu keringkasan, layout, arah, format dan grafik. Unsur-unsur visual yang harus dipertimbangkan adalah : Bentuk (*shape*), garis (*line*), tekstur (*texture*), warna (*colour*), ruang (*space*), ukuran (*size*), gaya.

Media Berbasis Audio Visual

Media audio visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Sekali kita membeli tape dan peralatan seperti tape recorder, hampir tidak

perlu lagi biaya tambahan, karena tape dapat dihapus setelah digunakan dan pesan baru dapat diterima kembali. Contoh media yang berbasis audio visual seperti : Radio dan *tape*, dan kombinasi *slide* dan suara.

Disamping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio dapat digunakan : (a) Mengembangkan keterampilan mendengarkan dan mengevaluasi apa yang telah didengar. (b) Mengatur dan mempersiapkan diskusi dan debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi. (c) Menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa. (d) Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau suatu masalah.

Hofstetter (2001) menjelaskan bahwa di dalam multimedia pembelajaran terdapat 5 komponen yaitu: suara, animasi, video, grafik, dan teks; yang selanjutnya dapat diuraikan sebagai berikut : (1) Suara, pada dasarnya dalam perancangan multimedia pembelajaran, dapat disisipkan berbagai macam suara yang bisa menjadikan tampilan media lebih menarik untuk diikuti. Format audio yang paling banyak digunakan dalam file digital ini adalah *mp3*, *midi*, *rm*, *aif*, dan *wav*. (2) Animasi, animasi dalam dunia pendidikan dapat digunakan sebagai alat bantu penjelasan agar peserta didik dapat relatif lebih mudah memahami maksud suatu konsep. *Software* yang dapat digunakan dalam membuat animasi cukup banyak diantaranya yaitu untuk animasi 2D adalah *Flash MX*, *Swish MX*, *Blender*, dan lain sebagainya; sedangkan *software* yang dapat digunakan untuk membuat animasi 3D adalah *3DS Max*, *Maya 3D*, *Alias Maya*, *Autocad*, dan sebagainya. (3) Video, dengan video pengguna akan merasa lebih dekat dengan apa yang ingin dipelajari, sehingga bisa lebih memberikan penjelasan yang mengarahkan penarikan kesimpulan secara mandiri oleh pengguna, yang selanjutnya

lebih mudah untuk diingat dan difahami. (4) Grafik, dengan menggunakan keterampilan teknik grafis tersendiri, grafik (gambar) dapat menampilkan atau memvisualkan suatu imajinasi seseorang pada monitor komputer (dengan format gambar yang cukup beragam mulai, antara lain *BMP*, *JPG*, *tiff*, *ico*, *PNG*, dan lain sebagainya). (5) Teks, penggunaan teks dalam multimedia tergantung pada karakteristik multimedia tersebut. Sebuah game multimedia tidak memerlukan teks yang banyak, sebaliknya sebuah multimedia ensiklopedia membutuhkan teks yang banyak.

Media Berbasis Komputer

Dengan perkembangan teknologi komputer ini, maka metode pendidikan juga berkembang, sehingga proses pengajaran berbantuan komputer ini maju terus menuju kesempurnaannya, namun secara garis besarnya, dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu *Computer-Based Training* (CBT) dan *Web-Based Training* (WBT).

Pendekatan Desain Komunikasi Visual

Dalam merancang media pembelajaran dapat dilakukan dengan pendekatan Desain Komunikasi Visual, dimana bidang ilmu Desain Komunikasi Visual, merupakan bidang keilmuan yang bertujuan untuk menemukan solusi (pemecahan masalah) dalam ranah komunikasi visual, dengan metodologi tersendiri yang dilakukan melalui proses mendesain yang sistematis, yaitu dengan pengolahan/penataan unsur-unsur rupa dalam suatu paduan yang khas menjadi “bahasa rupa/visual” yang menarik minat/perhatian, estetis dan mampu/mudah dipahami; dimana “bahasa rupa/visual” tersebut merupakan implementasi dari isi/materi pesan/informasi untuk dikomunikasikan kepada khalayak sasaran (target audiens/konsumen) yang menjadi sasaran komunikasi. Selanjutnya, isi/materi pesan/informasi berupa “bahasa rupa/visual” ini dikomunikasikan dengan menggunakan saluran/media tertentu yang disesuaikan dengan eksistensi sosial-budaya

yang melingkupi khalayak sasaran (target audiens/konsumen) agar tujuan penyampaian pesan/informasi tersebut dapat efisien dan efektif.

Sistematika Perencanaan Penggunaan Media

Heinich, Molenda, dan Russel (1982) dalam bukunya “ *Instructional Media and The New Technologies of Instructions* ” menyusun suatu model prosedural yang diberi nama akronim “ASSURE”. Model ASSURE ini dimaksudkan untuk menjamin penggunaan media pembelajaran yang efektif.

Model yang diakronimkan dengan ASSURE itu meliputi 6 langkah dalam perencanaan sistematik untuk penggunaan media, yaitu: *Analyze Learner Characteristics, State Objectives, Select, Modify Or Design Materials, utilize materials, require learner response, evaluate.*

Kajian Teori

Berbicara mengenai definisi tentang media pembelajaran, menyunting istilah dari Schramm, Akhmad Sudrajat dalam makalah pendidikannya mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. National Education Association mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Kurikulum

Fungsi kurikulum dalam proses pendidikan adalah sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam hal ini, berarti bahwa sebagai alat pendidikan kurikulum memiliki komponen-komponen penting dan sebagai penunjang yang dapat mendukung operasinya secara baik.

Komponen-komponen pembentuk ini satu sama lainnya saling berkaitan. Adapun komponen – komponen pengembangan kurikulum, yaitu komponen tujuan, komponen isi,

komponen metode, dan komponen evaluasi. Komponen satu sama lain ini saling berkaitan.

Pembelajaran Tematik

Pembelajaran terpadu dilaksanakan siswa dengan berpedoman pada prinsip-prinsip sebagaimana dikemukakan oleh Tim Pengembang PGSD (1996/1997) sebagai berikut : (1) Prinsip Penggalan Tema, tema yang dipilih tidak terlalu luas dan tidak terlalu sempit, hendaknya bermakna bagi siswa, dipilih sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, menggam-barkan peristiwa-peristiwa yang otentik, ada keseimbangan antara kurikulum dan harapan masyarakat, mempertimbangkan ketersediaan sumber belajar. (2) Prinsip Pelaksanaan, prinsip pelaksanaan mendeskripsikan bahwa guru bukanlah aktor tunggal dalam pembelajaran, pemberi tanggung-jawab yang jelas, baik secara individu maupun kelompok, hendaknya bersifat akomodatif terhadap ide-ide yang muncul. (3) Prinsip Evaluasi, prinsip evaluasi menekankan pada terjadinya evaluasi diri pada siswa, bersifat otentik, mencakup berbagai aspek, menggunakan alat evaluasi yang beragam, berkesinambungan. (5) Prinsip Reaksi, prinsip reaksi adalah terjadi kesinambungan antara pencapaian *instructional effect* dan *nurturant effect*, hendaknya memberikan reaksi atas aksi siswa dalam semua kejadian.

Membaca Permulaan

Membaca Permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Oleh karena itu guru perlu merancang pembelajaran membaca dengan baik sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai suatu yang menyenangkan.

PEMBAHASAN

Konsep Desain

Konsep desain pada perancangan media pembelajaran ini yaitu tematik dan interaktif. Disebut tematik karena materinya berdasarkan

Kurikulum 2013 Buku Tematik Terpadu Kelas I Revisi 2016 yang disusun secara sistematis dan interaktif karena media pembelajaran ini dirancang agar anak didik mempraktekan keterampilan dan mengembangkan kreativitasnya secara langsung kemudian memberikan umpan balik (interaksi) baik kepada guru maupun terhadap sesamanya. Selain itu, tampilan visualisasi akan dibuat semenarik mungkin dengan gaya ilustrasi yang sesuai dengan karakter anak didik yaitu lucu dan ceria, tata letak yang tidak rumit, warna-warna yang colourfull, dan bahasa yang tidak baku sehingga mudah dipahami khususnya anak didik yang ada dipedesaan.

Media pembelajaran ini juga akan dirancang dengan menekankan sistem belajar membaca sambil bermain. Karena menurut Seto Mulyadi (2006) psikologi anak, bahwa anak adalah anak, anak bukan manusia dewasa mini, karena itu metode pembelajaran terhadap anak harus disesuaikan dengan perkembangannya. Dunia anak adalah dunia bermain.

Konsep Komunikasi

Objek Komunikasi

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, penulis membuat naskah atau gambaran materi pembelajaran yang akan digunakan dalam perancangan media pembelajaran membaca permulaan berdasarkan Buku Tematik Terpadu Tema 1 “Diriku” yang terdiri dari :

1. Subtema Aku dan Teman Baru

Pada materi ini siswa mengenal dan melafalkan lambang bunyi vokal, konsonan dan ungkapan memperkenalkan diri, keluarga dan orang-orang ditempat tinggalnya, mengenal kosa kata dan menunjukkan huruf vokal dalam suatu kata yang terkait dengan aku dan teman baru.

2. Subtema Tubuhku

Pada submateri ini, siswa diharapkan mampu mengenal lambang bunyi vokal dan konsonan, mengenal dan

menjelaskan kosakata tentang tubuh dan panca indera.

3. Subtema Aku Merawat Tubuhku

Pada submateri ini, siswa diharapkan mengenal dan melafalkan lambang bunyi vokal dan konsonan, mengenal kosakata tentang cara merawat tubuh melalui teks pendek.

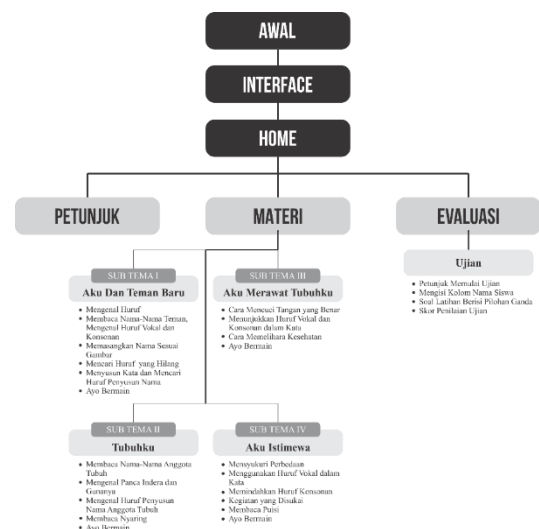
4. Subtema Aku Istimewa

Pada subtema ini, siswa diharapkan mengenal dan melafalkan lambang bunyi vokal dan konsonan, mengenal dan melisankan puisi anak.

5. Evaluasi

Berisi soal-soal/kuis sesuai materi Tema 1 “Diriku” untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan sebelumnya.

Flowchart



Gambar 3.1 Flowchart peta materi secara detail

Target Audience Spesifik

Audience yang potensial adalah siswa Sekolah Dasar yang berdomisili di Indonesia tepatnya di Provinsi Sulawesi Selatan, Kabupaten Takalar, Kecamatan Galesong Selatan SDN. 81 Kalukubodo. Selain itu, berada pada rentan usia 6-8 tahun serta berjenis kelamin laki-laki dan perempuan. Dari segi

perilaku dan kebiasaan mampu berbagi terhadap sebayanya. Selain itu, Guru sebagai target perantara (sekunder) yang membantu menyampaikan isi materi kepada peserta didik.

Strategi Perancangan

Didalam suatu perancangan, diperlukan strategi yang dapat mendukung dan memenuhi tujuan dari perancangan tersebut. Dalam perancangan media pembelajaran ini, strategi yang digunakan adalah strategi visual dan strategi komunikasi.

1. Strategi Visual

Berikut beberapa strategi visual yang dirancang dalam memenuhi kebutuhan target audience : (a) Tiga sub besar materi menggunakan gambar yakni pada sub materi, petunjuk, dan kuis (evaluasi) pada halaman awal. Warna yang digunakan dalam perancangan ini yaitu warna-warna yang didominasi oleh warna cerah, ceria, kontras, lembut yang diharapkan dapat menarik perhatian anak didik. (b) Teknik vektor (kartun) menjadi objek dominan dalam media interaktif ini. Karena pada dasarnya kartun sangat disukai oleh anak-anak. (c) Untuk lebih menambah perhatian peserta didik terhadap media interaktif ini, maka dibuatlah 6 karakter anak (3 laki-laki dan 3 perempuan) yang bernama Lisa (Tokoh utama), Ayu, Uci, Eri, Opik, dan Ical. (d) Untuk layout, terdapat beberapa latar yang digunakan untuk lebih menambah kesan menarik yaitu :

- Untuk halaman tatap muka, halaman utama, Petunjuk dan materi sub tema “Aku dan Teman Baru” digunakan latar depan Sekolah Dasar.
- Untuk halaman sub tema “Tubuhku” digunakan latar dalam kamar dengan suasana kamar anak-anak yang lucu.
- Untuk halaman sub tema “Aku Merawat Tubuhku” digunakan latar dalam kamar mandi. Karena kebanyakan aktivitas terkait merawat

tubuh dilakukan di dalam kamar mandi.

- Untuk halaman sub tema “ Aku Istimewa” digunakan latar halaman rumah. Karena aktivitas bermain anak-anak dan temannya biasanya di halaman/depan rumah.

2. Manajemen

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan agar produk yang dirancang dapat dipergunakan sebagai bahan pendukung guru kelas I untuk memaksimalkan proses belajar mengajar didalam kelas diseluruh Sekolah Dasar khususnya untuk target sasaran yaitu SDN. 81 Kalukubodo yaitu dengan menjualnya baik secara online maupun secara langsung dan mengadakan sosialisasi mengenai produk dengan bekerjasama dengan pihak terkait seperti Dinas Pendidikan, Toko Buku Pusat lalu setelah itu baru masuk ke toko-toko khusus media pembelajaran. Selanjutnya, sosialisasi juga dilaksanakan langsung ke Sekolah-Sekolah Dasar khusus siswa kelas I.

3. Differensiasi

Perbedaan mendasar media pembelajaran ini yaitu terletak pada penyajiannya yang menggunakan sistem tematik berdasarkan kurikulum 2013 yang kebanyakan telah diterapkan oleh sekolah-sekolah dasar. Namun masih jarang media pembelajaran yang beredar di kalangan masyarakat yang menerapkan sistem tematik. Sehingga media ini harus memiliki petunjuk penggunaan untuk membantu mempermudah guru dalam penggunaan media.

Hal yang ingin ditekankan pada perancangan media pembelajaran ini adalah belajar sambil bermain. Apapun yang berkaitan dengan bermain yang menyenangkan pasti akan disambut antusias oleh anak didik. Sehingga pada proses pembelajaran anak akan lebih aktif. Karena pada dasarnya anak-anak yang baru masuk atau duduk di bangku sekolah tidak boleh

terlalu dibebani dengan pembelajaran yang dapat menguras pikirannya sehingga merasa terbebani dan akhirnya malas untuk belajar.

Untuk merubah pola pikir anak didik bahwa membaca itu tidak susah, maka branding yang diusung adalah **ABC “Aku Bisa Baca”** Karena diharapkan setelah selesai mempelajari sajian materi yang ada pada media interaktif ini, diharapkan anak didik mampu atau sudah bisa membaca. Secara tidak langsung akan meningkatkan kemauan anak didik bahwa dia harus bisa baca.

Meteri membaca permulaan ini disusun berdasarkan Buku Tema 1 “Diriku”. Untuk tema isi materi media pembelajaran yaitu tetap mengambil dari tema buku yang menjadi acuan penyusunan materi yaitu buku tematik terpadu “**Tema Diriku**”.

Konsep Kreatif Sumber Inspirasi

1. Tampilan Visual/karakter

Pembuatan karakter ini disesuaikan dengan target audience yaitu anak berumur 6-8 tahun dan materi yang diambil dari buku Tema Diriku. Jadi karakter yang akan ditonjolkan dalam perancangan media ini terinspirasi dari kartun anak-anak yang memberi kesan menarik, lucu, sederhana, dan ceria, sehingga memberikan ketertarikan lebih pada anak. Karakter kartun pada umumnya anak-anak suka karena memberikan kesan berbeda dan sebagai hiburan karena memiliki kesan lucu sehingga merangsang minat belajar anak.

2. Bentuk dan Gaya Perancangan

Dalam perancangan media pembelajaran ini, penulis memilih menggunakan *Cartoon Style* dari beberapa gaya ilustrasi yang telah dianalisis sebelumnya. Teknik yang digunakan adalah vektor.

3. Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran ini yaitu

huruf yang memiliki karakter yang kuat dan sederhana. Huruf ini mempunyai tingkat keterbacaan yang baik agar informasi yang disampaikan dapat terlihat jelas.

Font **Soft MarSmallow** digunakan pada halaman judul, di beberapa materi. Pemilihan font ini diyakini mampu memberi ketertarikan terhadap anak didik karena bentuknya yang lucu, hurufnya yang tebal dan tak bersudut sehingga akan jelas dan mudah dibaca.

Jenis font **Comic Sans** akan diterapkan pada bagian isi seperti teks penjelas, *content-content* dan buku petunjuk penggunaan media. Font *Comic Sans MS* dinilai bisa mewakili kesan yang unik dan lucu dari gambar yang akan ditampilkan. Berdasarkan hasil riset terbaru bahwa huruf yang tampak mewakili karakter anak ini justru membantu pembaca untuk lebih mengingat lebih apa yang telah dibacanya.

4. Pallette Warna

Sesuai target audiencenya yaitu berumur 6-8 tahun, maka warna-warna yang ditonjolkan adalah warna yang cerah, lembut, kontras, dan gradasi yang harmonis untuk menimbulkan interaksi, keceriaan, dan kreatif bagi anak didik didalam ruangan.

Palette Warna



Gambar 3.2

Palette warna yang dominan digunakan

Konsep Media

1. Media Utama

Pada perancangan media pembelajaran ini, memiliki konsep yaitu tematik dan interaktif. Dikatakan tematik karena materinya berdasarkan kurikulum 2013 yang menerapkan sistem tematik atau memiliki tema-tema tertentu tiap bukunya.

Semua materi membaca permulaan ini berdasarkan pada Buku Tematik Terpadu Tema 1 “Diriku”. Interaktif karena pada media pembelajaran ini anak didik dituntut untuk aktif dan berinteraksi baik kepada gurunya maupun teman sebayanya sehingga memungkinkan untuk diadakannya diskusi-diskusi kecil didalam kelas. Terdiri dari 4 sub tema yang masing-masing diakhir materinya mengajak siswa untuk bermain dengan kuis yang terkait dengan tema tersebut. Namun peran seorang guru dalam penggunaan media ini sangat besar.

2. Perangkat Pendukung

Perangkat pendukung yang digunakan yaitu : (a) Perangkat keras (*hardware*) berupa : Komputer/Laptop minimal memakai prosesor pentium 3, memori 512mb, vga 125mb, resolusi 1024x768px dan mempunyai *CD room*. Media pembelajaran bisa langsung digunakan tanpa diinstall (*plug and play*), proyektor, dan pengeras suara (*Speaker*). (b) Perangkat lunak (*software*) yang digunakan bisa disegala windows, seperti *windows XP*, 7/8 yang selevel atau bahkan lebih. Aplikasi yang digunakan dalam perancangan ini yaitu *Adobe Flash*. Dalam proses mendesain digunakan *Corel Draw* atau *Photoshop*.

3. Media Pendukung

Berikut adalah beberapa media pendukung yang akan digunakan : (a) **Kartu Pintar ABC**, digunakan untuk lebih mempermudah atau mempercepat pemahaman siswa mengenai materi *alphabet* yang terdapat pada media utama. Alat peraga yang akan dibuat yaitu berupa Kartu Pintar ABC. Isi Kartu Pintar yaitu 26 (sesuai jumlah *alphabet*). Kartu pintar yang sangat interaktif ini menampilkan huruf-huruf *alphabet* dengan gambar yang sesuai dengan awalan huruf. Warna-warna yang sangat *colourfull*. (b) **Buku Petunjuk Penggunaan**, buku petunjuk ini disusun sebagai pemandu guru dalam mengajar.

Buku ini berisi panduan-panduan penggunaan media pembelajaran Multimedia Interaktif. (c) **DVD**, digunakan sebagai tempat menyimpan aplikasi serta memiliki kapasitas penyimpanan yang lebih besar dari CD dan kualitas gambar yang jauh lebih baik. (d) **DVD Case**, sebagai tempat penyimpanan atau pelindung DVD agar mudah dibawa dan DVD tidak mudah rusak.

4. Media Promosi

Berikut ini adalah beberapa usulan media yang akan digunakan sebagai media promosi : (a) **Kalender**, kalender merupakan salah satu media promosi yang sangat efektif karena berhubungan langsung dengan target audience dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama. (b) **Stiker**, media stiker merupakan media yang efektif karena ongkos produksinya yang cukup terjangkau dan informasi yang disampaikan dalam bahasa yang ringkas. (c) **Gantungan Kunci**, gantungan kunci adalah media promosi yang sangat efektif dan mudah mengenai ke masyarakat. Tujuannya sangat banyak. Bisa digantung dimana saja. Terkhusus buat anak didik, mereka bisa menggantungnya di tas sekolahnya. (d) **Baju Kaos**, baju dalam penyampaian informasinya dapat mencakup banyak target sasaran terutama anak-anak karena dapat dilihat oleh masyarakat luas. (e) **X Banner**, dijadikan sebagai media pajangan untuk mempublikasikan/menginformasikan media utama. Banner juga merupakan salah satu media promosi yang efektif, efisien, baik dari biaya produksi ataupun penggunaannya. Dapat digunakan berulang kali.

Proses Kreatif

1. Eksplorasi Visual / Sketching

Pada tahap ini, dibuat beberapa alternatif sketsa untuk pembuatan karakter, latar / *background*, elemen estetis, media pendukung dan media promosi.

2. Digitalisasi

Setelah tahap sketsa, kemudian dilakukan pengerjaan digital. Software yang digunakan adalah *Corel Draw* atau *Photoshop*.

3. Proses Editing

Perancangan media pembelajaran interaktif ini dalam sistem programingnya menggunakan *software Adobe Flash cs.6* Pemograman *Action Script 3.0*. Untuk backsound media interaktif dipilih musik *loop Happy Okulele* karena musiknya yang ceria dan cocok buat anak-anak.

B. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil perancangan media pembelajaran interaktif membaca permulaan ini, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut : (1) Media pembelajaran ini dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa khususnya yang menjadi *target audience* yaitu siswa kelas I SDN. 81 Kalukubodo. Media yang dipilih yaitu multimedia interaktif. Materi/topik bahasan yang menjadi acuan perancangan media pembelajaran ini kurikulum 2013 Buku Tematik Terpadu Tema 1 “Diriku” namun dikhususkan untuk materi membaca permulaan. (2) Selain memperhatikan dari segi materi/topik bahasan juga perlu memperhatikan dari segi komposisi visual, dalam hal ini penggunaan warna-warna (cerah, kontras, ceria) *colourfull* yang pada dasarnya disukai oleh anak-anak, gaya visual sesuai karakter *target audience* yaitu *cartoon style* yang lucu (humoris) dengan menggunakan teknik vektor, penggunaan jenis font yang sederhana agar mudah dibaca serta tampilan layout yang tidak rumit. (3) Untuk meningkatkan minat anak didik membaca dan menghindari kebosanan belajar, maka disisipkan permainan atau kuis berdasarkan materi yang diajarkan sebelumnya. (4) Dibutuhkan perangkat pendukung seperti komputer/laptop, proyektor dan *speaker* (pengeras suara) jika dibutuhkan. Selain itu harus ada panduan penggunaan media

pembelajaran untuk memudahkan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung, kartu pintar untuk lebih memperjelas materi *alphabet* dan belajar kosakata.. (5) Selain media utama dan media pendukung, juga terdapat media promosi seperti kalender duduk, gantungan kunci, stiker, baju kaos anak dan *x banner*.

Saran

Dalam perancangan media pembelajaran multimedia interaktif tentang membaca permulaan ini, masih belum sempurna dan masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, perlu dikembangkan dan penyempurnaan lebih lanjut. Agar media pembelajaran lebih baik kedepannya, maka adapun beberapa saran yaitu sebagai berikut : (1) Materi yang akan dibahas dalam media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan anak didik.. (2) Dalam pembuatan media pembelajaran sangat perlu memperhatikan *target audience* secara cermat untuk mengetahui media apa yang cocok digunakan dalam penerapannya. Sehingga digunakan metodologi riset desain. (3) Dalam penggunaannya, guru tidak diharuskan untuk menggunakan media ini sebagai satu-satunya media pembelajaran mengenai membaca permulaan. Guru memiliki keleluasaan untuk membangun kegiatan pembelajaran sendiri sesuai kondisi dan kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arijani, R. (2013, Desember). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Snader Game. *Jurnal Pendidikan Anak*, II(2). Dipetik Maret 14, 2017, dari <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=282808&val=7195&title=Meningkatkan%20Kemampuan%20Membaca%20Permulaan%20Menggunakan%20Media%20Snader%20Game>
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar*

- Widyaiswara, 104-117. Dipetik Maret 14, 2017, dari [http:// www.juliwi.com](http://www.juliwi.com)
- Hendrifiana, Y., Ariguntar, P., & Assagaf, L. (2016). *Buku Guru SD/MI Kelas I Tema 1 Diriku*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hendrifiana, Y., Ariguntar, P., & Assagaf, L. (2016). *Buku Siswa SD/MI Kelas I Tema 1 Diriku*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Indrawati, Yunidar, & Darmawan. (t.thn.). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Gambar Kelas 1 di Min Buol. *Jurnal Kreatif Tadulako*, V(4), 1-14. Dipetik Januari 13, 2018, dari <https://media.neliti.com/media/publications/121599-ID-meningkatkan-kemampuan-membaca-permulaan.pdf>
- Janottama, I. A., & Putraka, A. N. (2017). Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali. *Segara Widya Jurnal Hasil Penelitian*, V, 25-41. Dipetik Januari 13, 2018, dari jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/segarawidya/article/download/.../111
- Kusuma, D. C. (2013). Analisis Komponen-Komponen Pengembangan Kurikulum 2013 pada Bahan Uji Publik Kurikulum 2013. *Jurnal Analisis Komponen-Komponen Pengembangan Kurikulum 2013*, 1-21. Dipetik Maret 20, 2017, dari <http://www.academia.edu>
- Masdiana, Budiarsa, I. M., & Lamba, H. A. (t.thn.). Penerapan Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Pada Lingkungan Siswa Kelas I SDN 018 Lewata Kecamatan Sarjo Kabupaten Mamuju Utara. *Jurnal Kreatif Tadulako*, III(2), 190-204. Dipetik Januari 13, 2018, dari <https://media.neliti.com/media/publications/121657-ID-penerapan-pembelajaran-tematik-untuk-men.pdf>
- Molle, E. J. (2013). *Apa Itu Kurikulum 2013*. Dipetik Maret 20, 2017, dari Gubug Informasi: <http://www.gubuginformasi.com/> 2014/04/apa-itu-kurikulum-2013.html
- Nurseto, T. (2011, April). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19-35. Dipetik Maret 14, 2017, dari <http://journal.uny.ac.id>
- Sadirman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Said, A. A., Cahyadi, D., & Arifin, I. (2017). Struktur Media Pembelajaran Dalam Perspektif Desain Komunikasi Visual. *Tanra, IV*, 62-71. Dipetik Desember 20, 2107, dari <http://eprints.unm.ac.id/4186/1/Struktur%20Media%20Pembelajaran.pdf>
- Said, A. A., Jayadi, K., & Aswar. (2015). Metodologi Perancangan Multimedia Pembelajaran. *Optimalisasi Hasil-Hasil Penelitian Dalam Menunjang Pembangunan Berkelanjutan* (hal. 371-377). Makassar: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar.
- Suriani, B. S., & Efendi. (t.thn.). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN Ginunggung Melalui Media Kartu Huruf Kec. Galang. *Jurnal Kreatif Tadulako*, IV(10), 62-77. Dipetik Januari 13, 2018, dari <https://media.neliti.com/media/publications/119314-ID-peningkatan-kemampuan-membaca-permulaan.pdf>
- Syafara, Z. (2012). *Mendesain Media Pembelajaran*. Dipetik Maret 16, 2017, dari <https://www.slideshare.net/zyfasbezbe/3-desain-media>
- Umar. (2013). Media Pendidikan. *Jurnal Tarbawiyah*, 10(2), 126-141. Dipetik Maret 14, 2017, dari <http://download.portalgaruda.org/article.php>
- Wahyudin, R. (1996). *Bahan Ajar Pendidikan Bahasa Indonesia di Kelas-Kelas Rendah*. Padang: IKIP.